

Res., Soc. Dev. 2019; 8(9):e01891271

ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v8i9.1271>

O Painel Semântico como Recurso Didático Inovador no Ensino Superior
The Semantic Panel as an Innovative Teaching Resource in Higher Education
El Panel Semántico como Recurso Didáctico Innovador en la Enseñanza Superior

Maryeli Corrêa CheiramORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9079-311X>

Universidade Franciscana - UFN, Brasil.

E-mail: marycorreacontato@outlok.com**Janáína Pereira Pretto Carlesso**ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8488-1906>

Universidade Franciscana - UFN, Brasil.

E-mail: janapcarlesso@yahoo.com.br

Recebido: 06/06/2019 | Revisado: 06/06/2019 | Aceito: 07/06/2019 | Publicado: 08/06/2019

Resumo

O presente artigo visa apresentar o Painel Semântico como recurso didático inovador no contexto do ensino. O estudo realizado teve como objetivo apresentar o Painel Semântico, técnica metodológica projetual do *design*, como recurso didático aplicado numa turma de alunos do ensino superior de uma instituição privada de ensino localizada na cidade de Santa Maria, RS. O tipo de pesquisa que foi realizada neste estudo é uma pesquisa-ação de caráter qualitativo. Os resultados do estudo apontaram que a aplicação do Painel Semântico, como recurso didático possibilitou a relação da teoria com a prática, a capacidade de planejar, criar, de desenvolver potencialidades, expor, discutir e refletir ideias em grupo, além de motivação e envolvimento dos alunos para o desenvolvimento da atividade proposta. Conclui-se que a promover a inovação na sala de aula por meio de recursos didáticos práticos através de temas geradores são parte de uma proposta de ensino criativo, que podem chamar a atenção dos educandos para os conteúdos estudados em sala de aula, pois é dado espaço para que os mesmos se desenvolvam, assim podem tornar-se mais críticos e protagonistas do seu processo de ensino aprendizagem em sala de aula.

Palavra-chave: Recurso Didático, Inovação, Painel Semântico, Ensino.

Abstract

This article aims to present the Semantic Panel as an innovative didactic resource in the teaching context. The objective of this study was to present the Semantic Panel, design methodological technique of design, as didactic resource applied in a group of higher education students of a private teaching institution located in the city of Santa Maria, RS. The type of research carried out in this study is a qualitative research-action. The results of the study indicated that the application of the semantic panel as a didactic resource made possible the relation between theory and practice, the ability to plan, create, develop potentialities, expose, discuss and reflect group ideas, as well as motivation and involvement of students to develop the proposed activity. It is concluded that to promote innovation in the classroom through practical didactic resources through generating themes are part of a proposal of creative teaching, which can draw the attention of the students to the contents studied in the classroom, since it is given space for them to develop, so they can become more critical and protagonists of their teaching-learning process in the classroom.

Keys-word: Didactic Resource, Innovation, Semantic Panel, Teaching.

Resumen

El presente artículo tiene por objeto presentar el Panel Semántico como recurso didáctico innovador en el contexto de la enseñanza. El estudio realizado tuvo como objetivo presentar el Panel Semántico, técnica metodológica proyectual del diseño, como recurso didáctico aplicado en una clase de alumnos de la enseñanza superior de una institución privada de enseñanza ubicada en la ciudad de Santa Maria, RS. El tipo de investigación que se realiza en este estudio es una investigación-acción de carácter cualitativo. Los resultados del estudio apuntaron que la aplicación del panel semántico, como recurso didáctico, posibilitó la relación de la teoría con la práctica, la capacidad de planear, crear, desarrollar potencial, exponer, discutir y reflexionar ideas en grupo, además de motivación e implicación alumnos para el desarrollo de la actividad propuesta. Se concluye que a promover la innovación en el aula por medio de recursos didácticos prácticos a través de temas generadores son parte de una propuesta de enseñanza creativa, que pueden llamar la atención de los educandos para los contenidos estudiados en el aula, pues es dado el espacio para que los mismos se desarrollen, así pueden tornarse más críticos y protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

Palabras clave: Recurso Didáctico, Innovación, Panel Semántico, Enseñanza.

Introdução

Com a intenção de romper com os paradigmas da educação tradicional, os recursos didáticos trazem uma perspectiva inovadora para o ensino. Nesse sentido, Castoldi e Polinarski (2009 p.685), afirmam que:

“com a utilização de recursos didático-pedagógicos, pensa-se em preencher as lacunas que o ensino tradicional geralmente deixa, e com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, fazer dos alunos participantes do processo de aprendizagem”.

Deste modo, os alunos e professores são ativos na construção do conhecimento, e os alunos aprendem com os resultados das suas práticas, ou seja, são protagonistas do seu processo de aprendizagem. Segundo Nicola e Paniz (2016, p.358), os recursos didáticos “favorecem o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, pois propiciam meios de motivá-los e envolvê-los ao conteúdo que está sendo discutido”.

Diante disso, o aluno neste processo pode tornar-se mais confiante, motivado, capaz de criar autonomia para buscar novos conhecimentos. Souza (2007, p.111), considera que recurso didático é “todo material utilizado como auxílio no ensino aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado, pelo professor, a seus alunos”. Os recursos podem ser construídos pelos professores e alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e interessantes.

É importante pensar em como a construção do material pode ser significativa, para os alunos e professores, já que o mesmo surgirá de objetivos a serem alcançados por ambas as partes e exigirá envolvimento na atividade, considerando o processo de construção de materiais para auxiliar as aulas e não usar somente o que está pronto (NICOLA E PANIZ, 2016, p.366). Nesse estudo será apresentado o painel semântico, técnica projetual do design, como recurso didático para aplicação em sala de aula.

O Painel Semântico faz parte do processo criativo do *Design*, é uma metodologia projetual de produto (BAXTER, 2000). Tem como objetivo auxiliar o *design* na criação de novos produtos, nesse sentido os painéis servem para inspirar. Farias (2014, p.3), afirma:

Na modernidade, o modo de criação dos produtos tomou a denominação de projeto, considerando a unificação e integração de saberes e conhecimentos que caracterizaram as metodologias de desenvolvimento de projeto de produto, ou seja, a aparência do produto se dá a partir de um plano ou procedimento lógico e sistemático, constituído de etapas operacionais e sequenciais, com o propósito de garantir sua viabilidade.

Neste sentido, os painéis surgem de uma pesquisa acerca de temáticas, ou projeto de criação, onde se delimita a mensagem, a estética e toda parte característica do produto. A partir disso é que se percebe a importância que o Painei Semântico têm no processo criativo, e que o mesmo poderá inspirar e direcionar as ideias do que se pretende criar. Acerca disso, cabe apontar que o emprego dos painéis no contexto do ensino podem inspirar e nortear atividades de maneira inovadora, sendo contextualizados por meio de temas geradores direcionados pelo professor ou por livre demanda dos alunos.

Segundo Tozoni-Reis (2006, p.102), “o tema gerador é o tema ponto de partida para o processo de construção da descoberta”. Ele surge do método de Paulo Freire, onde as palavras trazidas pelos educandos torna-se problemas. Dessa forma os temas geradores partem da realidade do educando. Sendo assim os “temas geradores só são geradores de ação-reflexão-ação se forem carregados de conteúdos sociais e políticos com significado concreto para a vida dos educandos” (TOZONI-REIS, 2006, p.102).

Nicola e Paniz (2016), afirmam que a utilização de diferentes recursos pode chamar a atenção dos discentes, que a partir disso podem ser protagonistas de seu processo de ensino aprendizagem, além disso a partir da utilização do tema gerador, os alunos podem trabalhar a partir de seus interesses, potencializando suas habilidades criativas.

Considera-se que os recursos didático-pedagógicos, também podem nascer de um processo criativo, e é nesse sentido que surge o problema de pesquisa deste estudo com o seguinte questionamento: “uma proposta de utilização de recursos didáticos inovadores desenvolvida na sala de aula por meio de temas geradores, pode possibilitar contribuições importantes para a aprendizagem dos alunos?”.

Esse estudo surge em decorrência da necessidade de pensar num ensino mais inovador em sala de aula e da importância que proporcionar aos alunos atividades que possam explorar suas potencialidades por meio de processos criativos no âmbito escolar.

Desse modo, o presente estudo objetiva apresentar a aplicação do Painei Semântico, técnica metodológica projetual do design, como recurso didático-pedagógico numa turma de alunos do ensino superior de uma instituição privada de ensino localizada na cidade de Santa Maria, no Estado do Rio Grande do Sul.

A importância do uso de recursos didáticos contexto da sala de aula

Recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado, pelo professor, os seus alunos”(SOUZA, 2007, p.111). Não é apenas uma tentativa de quebrar os paradigmas do ensino tradicional, Segundo Silva e Muniz (2012, p.64).“no que se refere ao conteudismo ,à memorização do conteúdo e ao distanciamento da realidade dos alunos ou mesmo, simplesmente substituir o professor, a lousa e o livro didático pelo moderno“, a intenção é proporcionar ao aluno um ensino mais crítico com a possibilidade de reflexão, construção de saberes e direcionamentos, para que o professor possa formar o aluno como cidadão.

Nicola e Paniz (2016), apontam que a utilização de diferentes recursos podem chamar a atenção dos discentes, contribuindo para que os assuntos se tornem mais relevantes. Dessa forma, se torna possível criar um ambiente significativo, construir conhecimentos. As autoras também fomentam sobre a importância de motivar os alunos, para que os mesmos tenham vontade de protagonizar seu processo de ensino e aprendizagem e que possam ir em busca de novos conhecimentos, incentivando dessa forma a pesquisa.

Para Guimarães e Rosa (2013), a escola deve ser um ambiente de mediação pedagógica, onde se promova a igualdade de acesso aos meios de comunicação, que estimule e de preparação crítica para os alunos. Afirmam os autores que os professores devem estar preparados para realizar tarefas diferentes e criativas. “A variedade de recursos didáticos - pedagógico existente exige dos professores novas posturas, mais criativas e inovadoras a fim de proporcionar aos alunos um processo de ensino-aprendizagem mais interessante, eficiente, significativo (GUIMARÃES; ROSA, 2013,p. 1).

Desse modo, pode-se perceber que os usos de recursos pedagógicos são muito importantes para a sala de aula, pois contribuem como uma série de fatores: estimulam a criatividade de professores e alunos, promovem novos métodos, diferentes e criativos e são facilitadores na transmissão dos conhecimentos. O uso desses métodos também são importantes para que os alunos participem mais das aulas, sendo elementos ativos, e não apenas depósito de conhecimentos decorados, como apontou Freire (1996), em ensino bancário.

Guimarães e Rosa (2013), afirmam que o ensino transmitido apenas com professor falando e usando o livro didático é desinteressante e incompleto. Para Straforini (2008, p. 52), “o estudo realizado nessa perspectiva torna-se fragmentado e a escola passa a ser um

elemento estranho, alienígena à realidade”. Diante dessas afirmações, é possível perceber que o aluno precisa se sentir parte do ambiente, interagir com ele, para que se torne apropriado para aprender.

O recurso didático é o elemento que transforma a aula em algo interessante, considerando que na atualidade, há uma sociedade globalizada. Com o uso da internet, e a informatização dos meios, o aluno pode se dispersar com maior facilidade, nesse sentido é preciso trazer o aluno, chamar a atenção dele, para que ele desenvolva suas potencialidades por meio de aulas mais práticas que proporcionem um aprendizado mais significativo. Nesse sentido o envolvimento do aluno em atividades criativas, pode melhorar seu desempenho e entendimento, além de proporcionar autonomia e autoria no seu processo de ensino-aprendizagem.

O uso de recursos didáticos em sala de aula deve incentivar a pesquisa e a busca de novos conhecimentos, acerca disso, afirma Bernardelli (2004, p.3), “Acreditamos que uma das tarefas do professor seja de transformar a aula em um veículo que leve o aluno a procurar respostas para todas as perguntas, exercitando sua capacidade de raciocínio”.

Nesse sentido é importante pensar no papel da formação docente para o professor, que deve permanecer atualizado e reflexivo sobre as suas práticas, na perspectiva de buscar a inovação. acerca disso, Borges e Alencar (2014, p.120), afirmam que “É fundamental que o professor participe do processo de repensar a construção do conhecimento, na qual a mediação e a interação são os pressupostos essenciais para que ocorra aprendizagem”.

A utilização dos recursos didáticos, pode fazer com que os alunos tenham mais atividades práticas em sala de aula, sobre isso pode-se afirmar: “Quanto mais integrada a teoria e a prática, mais sólida se torna a aprendizagem” (BERNARDELLI, 2004 p.4). Nesse sentido, pode se considerar que a prática e a teoria devem andar juntas, no processo de construção dos conhecimentos. Considera-se que “não é difícil constatar que o ensino torna-se muito mais eficaz quando os alunos de fato participam” (BORGES E ALENCAR, 2014.p. 127).

Para proporcionar melhorias e inovações no ensino, os recursos didáticos podem ser fundamentais, pois eles tem o papel de rever a prática do professor, tornando-os mais reflexivos, criativos e ativos em sala de aula. E os alunos nesse processo são protagonistas no processo de ensino aprendizado, além de torná-los mais motivados diante das práticas realizadas em sala de aula e autônomos em suas pesquisas e geração de novos conhecimentos.

O ensino por meio de temas geradores

Segundo as autoras Costa e Pinheiro (2013), o professor tem como desafio construir práticas que propiciem aos alunos um olhar mais crítico do mundo em que vivem. E a metodologia do tema gerador ajuda a superar esse desafio. “O tema gerador é o tema ponto de partida para o processo de construção da descoberta” (TOZONI-REIS, 2006, p. 102).

O tema gerador é uma metodologia trazida por Freire na tentativa de romper com os paradigmas tradicionais educativo, estando diretamente ligado com o problema epistemológico, o tema gerador é a: “elaboração de uma metodologia coerente para desencadear o processo de construção do conhecimento” (ZITKOSKI; LEMES, 2015 p.5).

Para que, “o diálogo realmente se efetivasse, Paulo Freire desenvolveu um trabalho onde o conhecido dos educandos se transformava em palavras geradoras, que possibilitavam a participação de todos” (BARRETO, 1998, p. 89). Nesse sentido, ocorre a busca por um ensino mais significativo para os alunos, partindo do “conhecido”, termo que expressa o que os discentes possuem de conhecimento. E isso se faz necessário para que os mesmos possam alcançar, durante as discussões uma abrangência maior dos temas, pois a partir das palavras propicia-se discussões, investigações, gerando-se assim novos conhecimentos. (COSTA E PINHEIRO, 2013).

Os autores, Zitkoski e Lemes (2015), afirmam que ocorre um trabalho sociocultural e que nesse contexto o tema gerador se torna possível, pois o tema gerador é a base para o trabalho sociocultural. Considera-se que o ponto de partida para a concepção do tema gerador é a realidade vivida, acerca disso, afirma Andreola:

Freire não adota uma concepção intelectualista, ou racionalista do conhecimento. O conhecimento engloba a totalidade da experiência humana. O ponto de partida é a experiência concreta do indivíduo, em seu grupo ou sua comunidade. Esta experiência se expressa através do universo verbal e do universo temático do grupo. As palavras e os temas mais significativos deste universo são escolhidos como material para (...) a elaboração do novo conhecimento, partindo da problematização da realidade vivida. (ANDREOLA, 1993, p. 33).

Diante do exposto é possível afirmar que é feita a análise da vivência, para que se possa aproximar as experiências do indivíduo para a maneira que se aborda o ensino, ou seja,

é levado em conta os temas mais significativos, para a criação de novos conhecimentos, onde se parte da problematização da realidade.

Ao contrário, a natureza do processo de construção do conhecimento implica a relação dialógica, a comunicação e o debate intersubjetivo que alimenta a produção dos sentidos que vivificam e recriam os saberes a partir de trocas e complementação dos sentidos já constituídos. (ZITKOSKI; LEMES, 2015, p.6).

Essa prática busca propostas diferentes dos saberes tradicionais, e além disso mudar os conceitos já pré concebidos. O tema gerador respeita cada indivíduo com suas respectivas diferenças, impulsionando a troca de saber para formação de um conhecimento crítico. Esse processo torna-se a construção do conhecimento, a partir de qualquer indivíduo detentor de conhecimentos significativos, “O conhecimento consiste no conjunto de saberes que formam a visão de mundo de cada sujeito cognoscente” (Zitkoski e Lemes, 2015, p.7). Freire explica:

A segunda fase da investigação começa precisamente quando os investigadores, com os dados que recolheram, chegam à apreensão daquele conjunto de contradições. A partir deste momento, sempre em equipe, escolherão algumas destas contradições, com que serão elaboradas as codificações que vão servir à investigação temática. (FREIRE, 2009, p. 125).

O processo trabalhado no tema gerador, parte do princípio que cada pessoa têm, das ideias obtidas de cada um, e logo após o conhecimento se dá, a partir do momento em que ocorre uma troca dos conhecimentos do que cada um sabe. Por isso essa é uma prática feita em grupo, o conhecimento se dá a partir do coletivo, por meio da troca. A fala revela os sentidos, a visão de mundo, os saberes e aponta para as contradições sociais implícitas na realidade cotidiana (ZITKOSKI; LEMES, 2015, p.8).

Neste contexto, é importante observar que por partir de várias visões é oportunizado um ensino com enfoque interdisciplinar. Esse conhecimento mantém uma dialética entre saber empírico, denominado popular e saber sistemático, científico. O conhecimento neste contexto se faz e refaz a todo momento, pois em todos eles ocorrem trocas e novas críticas. Zitkoski e Lemes (2015), consideram que o papel do educador perante isso é introduzir e manter o pensamento crítico sobre os assuntos de seu cotidiano e do mundo, é estar buscando sempre problematizar situações para seus educandos.

A metodologia Freiriana de temas geradores, como inovadora, estimula a curiosidade, criatividade, e a problematização dos assuntos do cotidiano (sociológicos e históricos),

construindo assim novos conhecimentos. “O nível da consciência crítica é o que corresponde aos objetivos da educação problematizadora/libertadora” (ZITKOSKI; LEMES, 2015, p.9), esse processo só se torna possível a partir da renovação dos conhecimentos que se dá de maneira sociais e coletivas.

Painel Semântico - Técnica Metodológica Prática Projetual em Design

O Painel Visual ou Painel Semântico é um método utilizado para as criações no *design*, o método de Baxter, que, quando se utiliza em Löbach (2001), é inserido na análise da configuração, que está ligada a aparência do produto, na extração dos elementos que compõem o produto, constituído no conceito da coleção ou produto.

Para Korner (2015), a imagem é uma informação para o *design*, que cria a partir desta. A criação, para o profissional de *design*, é um processo com várias etapas, começando pelo estudo teórico, ou histórico do que se pretende criar. Após esse passo são feitos painéis de inspiração, com cartela de cores, elementos estéticos e a mensagem que o design deseja passar, além do público alvo que o produto pretende alcançar. Na sequência são feitos os esboços e desenhos finais, para assim chegar a criação do produto.

Baxter (2000, p.25), considera que “a atratividade de um produto depende, então, basicamente de seu aspecto visual”, pois acredita que “a percepção humana é amplamente dominada pela visão”, nesse sentido a utilização das imagens se torna muito importante no processo de criação.

Pereira (2010), afirma que os seres humanos estão recheados de imagens e desenhos, e que isso é uma referência trazida o tempo todo pela mídia. “Essas imagens facilitam o entendimento e qualificam o indivíduo socioculturalmente” (KORNER, 2015). As imagens são utilizadas até o fim do processo criativo, e são elas que definem a parte conceitual do produto, provocando sensações e significados.

O Painel “serve para mostrar à outra pessoa a origem e o caminho percorrido pela sua pesquisa” (SEIVEWRIGHT, 2009, p.95). Nesse processo criativo, de criação do Painel Semântico, tem-se como principal objetivo gerar sentidos, e explicar de onde vieram as inspirações. Para esclarecer melhor, a seguir será apresentado um exemplo de Painel Semântico (figura 1), ilustra que as imagens podem gerar diferentes percepções e inspirações.

Figura 1: Exemplo de Painel Semântico



Fonte: <http://designgalleryqatar.com/mood-boards/mood-boards-essential-guide-to-mood-boards-the-shutterstock-blog/>

Baxter (2000), no processo criativo do conceito, considera a existência de três painéis, o Painel do público alvo, que define para quem se pretende aquele produto; onde a mensagem que o produto pretende passar é esclarecida; O Painel de Expressão do produto, que define os detalhes estéticos do produto. Dessa forma é que se controem os conceitos, e a partir disso o *design* consegue materializar as suas criações.

Metodologia

O tipo de pesquisa realizada neste estudo é uma pesquisa-ação de cunho qualitativo. Segundo Thiollent (2002, p. 75 apud VAZQUEZ e TONUZ, 2006, p. 2), “com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico”, o que promoveria condições para ações e transformações de situações dentro da própria escola.

Segundo Elliott (1997, p.15), a pesquisa-ação permite superar as lacunas existentes entre a pesquisa educativa e a prática docente, ou seja, entre a teoria e a prática, e os

resultados ampliam as capacidades de compreensão dos professores e suas práticas, por isso favorecem amplamente as mudanças.

A amostra do estudo foi composta por 42 alunos do ensino superior de uma instituição privada de ensino superior localizada na cidade de Santa Maria-RS. A pesquisadora teve seu primeiro contato com os participantes da pesquisa, durante a realização das práticas de docência orientada na disciplina de Processos Básicos no curso de Psicologia.

A disciplina de Processos Básicos ministrada no segundo semestre do curso, tem como objetivo compreender a Psicologia Cognitiva como um paradigma importante e fundamental para o entendimento dos processos cognitivos básicos tanto no contexto de pesquisa quanto nas vivências do dia a dia dos indivíduos, proporcionando a identificação, a definição e a formulação de questões de investigação científica. Tem como objetivos analisar, avaliar e identificar os problemas humanos de ordem cognitiva, em diferentes contextos. Assim os seus conteúdos trabalhados por meio de aulas expositivas foram Senso Percepção, Atenção, Consciência, funções executivas, Memória e Linguagem.

As práticas de docência orientada foram desenvolvidas em seis encontros durante o segundo semestre de 2018. Nesse estudo será apresentada uma das práticas aplicadas durante a docência, a qual foi utilizada como recurso didático o Painel Semântico.

1º etapa: Primeiramente a turma foi dividida em 7 grupos. A atividade foi realizada no computador no laboratório de informática da instituição com auxílio da pesquisadora do estudo. O Painel Semântico, técnica metodológica projetual em design foi utilizado para que os alunos pudessem realizar o planejamento da atividade proposta pela professora da disciplina, para construção de um artefato cognitivo para avaliação e reabilitação do funcionamento cognitivo de crianças e um manual de instruções.

A teorização dos conteúdos referente ao tema gerador “Psicologia Cognitiva”, foram abordados durante as aulas ministradas pela professora responsável pela disciplina e também nas práticas realizadas pela mestrandia.

2º etapa: A construção do painel semântico foi realizada em um encontro, onde foram abordadas as cinco etapas da criatividade pelo Método de Baxter (2000), e a metodologia de criação de Painel Visual. O processo metodológico criativo para Baxter é baseado na solução de problemas, sendo chamado de etapas para a criatividade (2000), é composto por: (1) Criatividade passo-a-passo; (2) Preparação; (3) Geração de ideias; (4) Seleção das ideias; e (5) A perfeição vem da prática.

A seguir será apresentada cada etapa do método criativo de Baxter:

Criatividade passo a passo - Para haver uma geração de ideias é necessário que haja um período de absorção das informações, as ideias devem ser geradas com criatividade e imaginação até encontrar a solução para a melhor ideia. Por isso, neste momento os alunos utilizaram a internet para pesquisar sobre o tema escolhido, a partir de seus interesses, gerando assim ideias para solucionar o problema (criação do artefato cognitivo).

Preparação- Estudar as informações disponíveis para definir o problema e entender o problema. Nessa etapa os alunos definiram seus temas a partir das informações que foram pesquisadas.

Geração de ideias - É preciso ser livre neste processo para poder gerar novas ideias. Nesse momento os alunos realizaram colagens das imagens pesquisadas no computador, utilizando-se de recursos virtuais, cada grupo optou pela melhor maneira de executar seu Painel Semântico.

Seleção das ideias - Identificar as ideias geradas. O processo de seleção de ideias em sala de aula norteou os elementos que os alunos escolheram para a criação do Painel Semântico e em sequência mapearam a melhor forma de criar o artefato cognitivo.

A perfeição vem à prática - Analisar a capacidade de sua criatividade. Etapa que os grupos concretizaram seus artefatos cognitivos (essa etapa foi realizada com tempo e fora do contexto da sala de aula).

3º etapa: Os grupos apresentaram em sala de aula o painel semântico e os artefatos cognitivos.

Resultados e discussões

A presente pesquisa teve a finalidade de apresentar a importância de diversificar as práticas de ensino no âmbito da sala de aula, discutindo a relevância do uso de recursos didáticos inovadores por meio da construção do Painel Semântico. A seguir serão apresentadas algumas imagens dos artefatos cognitivos e os respectivos painéis elaborados pelos alunos de acordo com as cinco etapas da criatividade proposta pelo Método de Baxter (2000), e a metodologia de criação de Painel Visual.



Figura 2 – Artefato cognitivo – Caixa do Alfabeto



Figura 3 – Artefato cognitivo – Livro das Emoções



Figura 4 – Artefato cognitivo – Jogo das Emoções



Figura 5 – Artefato cognitivo – Caixa das Emoções

A proposta da aplicação do painel semântico como recurso didático inovador no ensino superior, possibilitou aos acadêmicos expressar suas ideias, relacionar os conteúdos estudados na disciplina de processos básicos de forma prática motivando-os de forma ativa e participante no processo de planejamento do artefato cognitivo.

Cabe apontar que a pesquisadora do estudo, tem formação superior em Design de Moda, acompanhou passo a passo a construção do Painel Semântico, participando de forma atuante em todo o processo de criação, dando orientações aos grupos no laboratório de informática da instituição, ambiente escolhido para realização da atividade, que por sua natureza estimula a pesquisa. A mudança de ambientes pode contribuir de maneira importante no ensino, motivando os alunos para o aprendizado.

Sobre isso, afirma Miranda, Pereira e Riseti (2016, p.2), que, “alguns autores ressaltam a importância de ambientes adequados para o desenvolvimento de uma aprendizagem consistente”, acerca disso, ainda considera que “alguns estudos já comprovaram que condições desfavoráveis de conforto ambiental são causa de mau desempenho dos alunos”(MIRANDA; PEREIRA; RISSETTI ,2016, p.2). Nesse sentido, observou-se que a ocupação do laboratório de informática, tornou-se mais atraente e envolvente para alunos desenvolverem a atividade.

Silva e Medeiros (2014, p. 5), acerca disso consideram como “Uma característica importante do uso do computador no contexto educacional é o seu apelo ao visual. Imagens, cores, personagens e movimento são parâmetros que se contrapõem a monotonia do ensino tradicional”. Sendo esses elementos visuais muito importantes para a construção do Painel Semântico, já que trata-se de um painel visual. Mas é necessário considerar que “ O mais importante, entretanto, é refletir sobre a relação entre informática e educação como uma transformação da própria prática educativa.” (SILVA E MEDEIROS, 2014 p.3).

Pode-se observar que o laboratório, além de ser um ambiente que acolhe as exigências da proposta, por ser necessário utilizar os recursos do computador, como a internet e as plataformas de criação, pode contribuir para a motivação em relação a prática. Nesse sentido“Ficamos atentos para a importância de setores adequados para as aulas práticas, da relação professor - aluno e dos laboratórios uma vez que foram os itens considerados mais influentes no processo de aprendizagem dos alunos” (MIRANDA; PEREIRA; RISSETTI ,2016, p.12).

Para o cumprimento da proposta, o grupo de alunos organizaram suas ideias a partir de suas preferências, pode-se observar (figura 1, 2 e 3), que os processos criativos se deram de diferentes formas e abrangeram diferentes temáticas. O processo criativo da Caixa do

Alfabeto (figura 1), foi inspirado na Pop Art, e teve como objetivo escrever palavras a partir das cartinhas, compostas por imagens. Já o Livro das emoções (figura 2), teve embasamento nas emoções que as crianças podem sentir em diferentes situações. O jogo das emoções (figura 3), teve como inspiração os emojis, e também tinham como objetivo verificar as emoções sentidas pelas crianças. Cabe ressaltar, que os artefatos cognitivos após apresentação em sala de aula foram entregues para a professora da turma, pois os mesmos seriam doados para os estágios do curso de Psicologia, para serem utilizados como instrumentos práticos para avaliação e reabilitação do funcionamento cognitivo de crianças em idade escolar.

Observou-se durante as etapas da criação do Método de Baxter que os objetivos foram atingidos, pois, foi possível observar durante a atividade, o comportamento, o envolvimento, o interesse, a motivação os alunos ao cumprir os passos da criatividade do Método de Baxter, começando pela a escolha da temática, e a pesquisa online sobre a mesma, logo após, foram absorvidas as informações e efetivamente ocorreu a criação dos painéis.

A utilização da metodologia do design no ensino, teve adesão e motivação pelos acadêmicos, já que os mesmos demonstraram empatia pelo processo criativo e empenho nas atividades, despertando a criação de novos conhecimentos. Acerca disso afirma Souza (2007, p. 111), que “o material a ser utilizado deve proporcionar ao aluno o estímulo à pesquisa e a busca de novos conhecimentos”. Sendo assim, o aluno pode “adquirir a cultura investigativa o que o preparará para enfrentar o mundo com ações práticas sabendo – se sujeito ativo na sociedade” (SOUZA, 2007, p.111).

Nesse sentido, pode-se observar a importância que os recursos didáticos podem promover para o ensino superior, no sentido de levar a possibilidade de autonomia e também de agir como fator motivador de pesquisa para novos conhecimentos. Além de possibilitar uma educação com pensamento crítico acerca dos conteúdos, já que os recursos têm por finalidade introduzir os mesmos de forma mais próxima da vivência dos estudantes. Desse modo “o propósito do professor deve ser o de conseguir que seu aluno assimile o conteúdo e possa utilizar o conhecimento adquirido em sua realidade” (SOUZA, 2007, p.111).

Ressalta-se que é importante que o professor inclua em seu planejamento práticas inovadoras para desenvolver no âmbito da sala de aula, tendo como objetivo principal a participação e envolvimento dos alunos, no processo de construção do aprendizado, oportunizando a sistematização de novos conhecimentos e conteúdos de forma prática, visando que os mesmos possam utilizá-los além do contexto escolar. Sobre isso, afirma Santos (2001,p.71):

Toda aprendizagem precisa ser significativa para o aluno (não mecanizada), ou seja, deve estar relacionada com conhecimentos, experiências e vivências do aluno, permitindo-lhe formular problemas e questões de interesse, entrar em confronto experimental com problemas práticos relevantes, participar do processo de aprendizagem e transferir o que aprendeu para outras situações da vida.

Cabe apontar que o uso de atividades de cunho prático em sala de aula proporcionam o aprendizado mais significativo, já que, segundo Bernardelli (2004, p.4), “Quanto mais integrada a teoria e a prática, mais sólida se torna a aprendizagem”. Nesse sentido pode-se compreender que a teoria não deve estar dissociada da prática, além disso também há uma tentativa de superar o ensino tradicional, acerca disso afirmam Santos, Siemsen e Silva (2015 p.3):

[...] a partir da utilização de recursos didáticos alternativos, possibilitando um conhecimento e reflexão mais profundos sobre as problemáticas trabalhadas com ferramentas que diferem do ensino tradicional.

A proposta do painel semântico contribuiu para inovação das práticas no âmbito da sala de aula proporcionando novas experiências de aprendizado aos acadêmicos, como uma tentativa de superar o ensino tradicional, buscando práticas que consideram a importância do aluno ser protagonista do seu processo de ensino aprendizagem, oportunizando momentos de transformações na vivência em sala de aula, construindo um ambiente propício para a aprendizagem significativa.

Considerações finais

O Painel Semântico, técnica projetual do design, proposta desenvolvida em sala de aula como recurso didático inovador no ensino superior desenvolvida no presente estudo, contribui de maneira importante no aprendizado dos acadêmicos do curso de Psicologia, pois possibilitou a relação da teoria com a prática, a capacidade de planejar, criar, de desenvolver potencialidades, expor, discutir e refletir ideias em grupo, além de motivação e envolvimento para concretização da proposta.

A proposta de um ensino criativo pode ser uma alternativa inovadora para os docentes desenvolverem os conteúdos teóricos das disciplinas, como também fazer o uso de técnicas de

outras áreas, como a do Design aplicada nesse estudo, aliada ao uso de dispositivos tecnológicos, como o computador para mudar a formatação das aulas e de fato chamar a atenção dos alunos. Cabe apontar que o painel semântico, pode ser um dispositivo de grande relevância que contribuirá para inovação da prática docente em diferentes níveis de ensino, podendo ser utilizado no contexto da sala de aula também em outras áreas do conhecimento.

Dessa forma utilizar-se de recursos didáticos que visam estimular e explorar a criatividade dos alunos é indispensável na contemporaneidade a fim de superar as práticas desenvolvidas no formato do ensino tradicional e promover inovação para o ensino.

Outro aspecto importante a ser considerado, é a utilização de temas geradores em sala de aula, pois parte das inspirações e do universo de cada aluno, torna-os livres para fazer suas escolhas, assim, formam-se educandos com capacidade de fazer escolhas com criticidade. Os temas geradores motivam os alunos a buscar seus próprios conhecimentos, a estudar o que lhes é interessante, nesse sentido tornam-se agentes no processo de ensino aprendizagem, tornando- o significativo e prazeroso.

Referências

- Andreola, B. (1993). O Processo do Conhecimento em Paulo Freire. Educação e Realidade, Vol.18, nº1, p. 32-45.
- Barreto, V. (1998). *Paulo Freire para educadores*. São Paulo: Arte & Ciência.
- Baxter, M. (2000). *Projeto de produto: 7. guia prático para o design de novos produtos / tradução: tiro lida. - 2. ed. rev.* São Paulo: Blueher.
- Bernardelli, M. S. (2004). Encantar para ensinar - um procedimento alternativo para o ensino de química. In: Convenção Brasil Latino América, Congresso Brasileiro e Encontro Paranaense de Psicoterapias Corporais. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. Centro Reichiano.
- Borges,T. S. Alencar, G. (2014). Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: O uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista. Jul/Ago, Ano 03, nº 04, p. 119-143.

Castoldi, R; Polinarski, C. A. (2009). A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia – ISBN: 978-85-7014-048-7 684

Costa, J. D. M. Pinheiro, N. A. M. (2013). O ensino por meio de temas-geradores: a educação pensada de forma contextualizada, problematizada e interdisciplinar. *Imagens da Educação*, v. 3, n. 2, p. 37-44.

Elliott, J. (1997). Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio. In: Gerardi, Corinta Maria Crisolia; Fiorentini, Dario; Pereira, Elisabete Monteiro de Aguiar (Org.). *Cartografias do trabalho docente: professor (a)-pesquisador(a)*. Campinas: Mercado de Letras.

Farias, M. J. O. (2014). Dinâmicas Comunicacionais no Processo Criativo de Design de Produto: Característica e Construção da Linguagem a Partir dos Painéis. *Blucher Design Proceedings*. Número 4, *Volume 1*. Novembro.

Freire, P. (2009). *Pedagogia do oprimido*. 48. reimp. São Paulo: Paz e Terra.

Freire, P. (1996). *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Paz e Terra.

Guimarães, R. C.; Rosa, O. (2013) Recursos didático-pedagógicos no ensino de cartografia: propostas para o 6º ano do ensino fundamental. *Vedipe*, Campus Samambaia UFRG, Goiania.

Korner, E. (2015). O painel visual como ferramenta para desenvolvimento de produtos de moda. 5º GAMPI Plural, UNIVILLE, Joinville, SC.

Lobach, B. (2001). *Design industrial – Bases para configuração dos produtos industriais*, Editora Edgard Blucher Ltda.

Minayo, M. C. d. S. (2001). Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: Minayo, Maria. C. S (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes. p.09-29.

Miranda, P. V.; Pereira, A. D. R.; Rissetti G. (2016) A influência do ambiente escolar no processo de aprendizagem de escolas técnicas. Seminário Nacional de Pesquisa em Educação. UNISC, Santa Cruz.

Nicola, J. A. Paniz, C. M. (2016). A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de ciências e biologia. Infor, Inov. Form., Rev. NEaD-Unesp, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381.

Pereira, M.(2010). Conhecimento de mundo e leitura de imagem: um estudo sobre a intertextualidade na fotografia publicitária Discursos fotográficos, Londrina, v.6, n.9, p.171-192, jul./dez.

Santos, R.G.; Siemsen, G.H.; Silva, C.S. (2015). Articulando química, questões raciais e de gênero numa oficina sobre diversidade desenvolvida no âmbito do pibid: análise da contribuição dos recursos didáticos alternativos. X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências –X ENPEC Águas de Lindóia, SP –24 a 27 de Novembro.

Santos, S. C. (2001). O processo de ensino-aprendizagem e a relação professor-aluno: aplicação dos “sete princípios para a boa prática na educação de ensino superior. Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo. v. 08, nº 1, janeiro/março.

Silva, A.; Medeiros, D. C. A. (2014). Laboratório de informática nas escolas: que espaço é esse? Revista digital da secretaria de estado da educação da Paraíba. n. 1.

Silva, V. Muniz, A. M. (2012). A Geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da Geografia.Geosaberes, Fortaleza. v. 3, n. 5, p. 62-68, jan. / jun.

Souza, S. E. (2007). O uso de recursos didaticos no ensino escolar. I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi.

Seivewright, S. (2009). *Fundamentos de design de moda*: Pesquisa e Design. Porto Alegre: Bookman.

Straforini, R. (2008). Ensinar geografia: o desafio da totalidade- mundo nas séries iniciais. 2.ed. São Paulo: Anablume. P.45-95.

Tozoni-Reis, M. F. d. C. (2006). Temas ambientais como “temas geradores”: contribuições para uma metodologia educativa ambiental crítica, transformadora e emancipatória. *Educar em Revista*, n. 27, p. 93-110.

Thiollent, M. (2002). *Metodologia da pesquisa-ação*. 11^a. Ed. São Paulo: Cortez.

Zitkoski, J. J. Lemes, R. K. (2015). O Tema Gerador Segundo Freire: base para a interdisciplinaridade. IX Seminário Nacional Diálogos com Paulo Freire: Utopia, Esperança e Humanização.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Maryeli Corrêa Cheiram - 50%

Janaína Pereira Pretto Carlesso - 50%